ТЫ СТОИШЬ НА ПОРОГЕ
МРАЧНОГО МИРА ОПАСНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ!

ПРОЧТИ ЭТО ПЕРВЫМ ДЕЛОМ!

Приготовься ступить на просторы мрачного мира суровых героев и опасных приключений. Внемли стенаниям заблудших и проклятых душ. Узри, как Хаос разъедает и отравляет всё вокруг подобно смертельной болезни, лекарства от которой не существует. Взгляни, как земля, небо и бескрайние воды содрогаются от пагубной магии, как рвётся, течёт и меняется сама ткань мироздания. Почувствуй горечь потери и познай, каково это, когда чары, некогда оберегавшие этот мир, постепенно тают, когда под гнётом забвения и небрежения начинают рваться древние узы, некогда скреплявшие воедино всё сущее. Дрогни, ощутив, как Губительные Силы, некогда надёжно запертые в недрах своих демонических владений, поднимают головы, почуяв, что конец уже близко, что пришло время празднества плоти, крови и резни. Так начинается Эпоха Хаоса.

Перед тобой Рейкланд, самое сильное из княжеств Империи. Оно охвачено пламенем войны, его правители грызутся за власть и влияние, а их армии проливают кровь, отражая набеги иноземных завоевателей, зеленокожих орд, мутантов-зверолюдов и чудовищ из диких земель. Даже в столице Рейкланда Альтдорфе правит насилие. Воры, голодранцы и контрабандисты готовы резать друг друга за жалкие пенни, отражая, как в кривом зеркале, нравы, царящие при дворах величайших правителей мира. Скверна находит путь в сердца людей, и даже сильнейшие из них не гнушаются запретных знаний и тёмных искусств, с радостью возлагая жизни и души своих братьев и сестёр на алтарь собственного безрассудства. Проклятие не грядёт — оно уже здесь.

Однако даже в этом безрадостном вихре отчаяния и невзгод находятся те, кто остаётся верен себе. Те, кто дерзает встретить Конец Времён лицом к лицу и отринуть тень неизбежной погибели. Далеко не все они добродетельны, благородны и бескорыстны, но они — единственные герои, на которых может рассчитывать этот обречённый мир. Именно их стойкость, упорство и непоколебимая целеустремлённость решат его судьбу. Проклятие или спасение? Скоро узнаем.

Перед тобой мир невоспетых героев и мимолётной славы.

Перед тобой мир Warhammer Fantasy Roleplay.



ЧТО ВНУТРИ КОРОБКИ?

Внутри этой коробки собрано всё необходимое для того, чтобы сыграть в WFRP в Убершрейке, одном из самых важных городов Рейкланда.

Итак, содержимое:



Прочти это первым делом. Буклет, который ты держишь в руках! Все участники игры, как игроки, так и ведущие, должны прочитать его от начала до конца.



Книга приключений. С этой брошюры начнутся ваши приключения. Ознакомившись с буклетом «Прочти это первым делом», можешь позвать нескольких друзей и сыграть с ними в WFRP. Брошюра написана так, чтобы постепенно, шаг за шагом объяснить вам, как пройти ваше первое общее приключение на улочках Убершрейка. Если ты намерен быть игроком, а не ведущим, учти, что в этой брошюре полно секретов, которые могут испортить тебе всё удовольствие от игры, так что тебе не следует её читать.

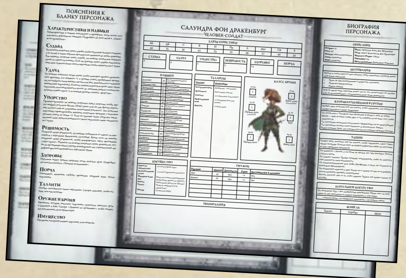
Путеводитель по Убершрейку. В этой брошюре ты найдёшь подробное описание Убершрейка и его ближайших окрестностей (более 70 всевозможных мест вроде трактиров, лавок и гильдий). Кроме того, она познакомит тебя с историей, культурой и политикой этого города. К описанию каждого из мест прилагается пара сюжетных зацепок — идей, которые позволят ввести его в игру. Повторяем: если ты игрок, учти, что в этой брошюре полно тайн, которые могут испортить тебе всё удовольствие от игры, так что тебе не следует её читать.





Карты. Набор карт для ведущего и игроков, на которых изображён город Убершрейк и раскинувшееся вокруг него герцогство.

6 заполненных бланков персонажей. Готовые персонажи игроков. Игроки должны прочесть то, что написано снаружи, выбрать себе героя, а затем изучить то, что написано внутри бланка выбранного персонажа.



ЧТО ТАКОЕ WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY (WFRP)?

Ты и твои друзья возьмёте на себя роли персонажей, живущих в Империи, величайшем из государств Старого Света. Им придётся повстречаться с множеством разнообразных врагов и — иногда — друзей и попытаться расстроить планы тех, кто хочет положить этому миру конец. Однако в WFRP искатели приключений редко начинают свой жизненный путь как герои. Судьба и обстоятельства иногда вынуждают их принимать непростые решения, и в WFRP даже хорошим ребятам порой приходится совершать не самые хорошие поступки.

Что мне понадобится для игры?

Внутри этой коробки ты найдёшь всё, что тебе потребуется для игры по правилам WFRP. Помимо книг, игральных костей и бланков персонажей мы также рекомендуем запастись карандашами, ластиками и листками для различных заметок. Закуски и напитки, конечно, не являются обязательным компонентом игры, но они вам точно не помешают!

Как проходит игра?

Большая часть игроков выбирает себе по одному готовому персонажу, заполненные бланки которых входят в этот стартовый набор. На каждом таком бланке указано, что это за персонаж, какие вещи у него есть и что он умеет делать. Выбранный персонаж (которого мы также называем героем) становится твоим воплощением в игровом мире — именно ты решаешь, что он скажет и как поступит, описываешь его действия и стараешься устроить так, чтобы он выбрался из очередной передряги победителем (или хотя бы остался в живых). Один из вас возьмёт на себя иную роль — он станет ведущим.

Кто такой ведущий?

Игра WFRP — это своего рода интерактивная история, и если персонажи игроков становятся её главными героями, то ведущий берёт на себя роль рассказчика. Задача ведущего — провести персонажей игроков через все перипетии сюжета приключения, описывая события, происходящие в воображаемом мире, определяя последствия предпринятых героями действий и управляя врагами героев, их союзниками и прочими второстепенными персонажами игры.

Всё, что содержится в этой коробке, призвано помочь ведущему и игрокам совместно рассказать множество увлекательных и захватывающих историй. Да, участь ведущего не из самых простых, но удовольствие, которое получают все участники игры, определённо стоит затраченных на неё усилий.

Как начать играть?

В этой коробке ты найдёшь брошюру «**Книга приключений**». Если ты ведущий, прочти её: она написана так, чтобы вы сразу могли начать игру. В ней есть и правила, и ваше первое приключение в мире WFRP, которое составлено таким образом, чтобы знакомить игроков с правилами прямо по ходу игры. Кроме того, ведущему не помешает прочесть «**Путеводитель по Убершрейку**», в котором содержится масса полезной информации об Убершрейке, городе, в котором начнутся ваши приключения.

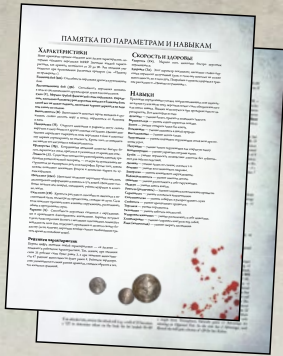
Если ты игрок, ты не должен читать ни «**Книгу приключений**», ни «**Путеводитель по Убершрейку**». В обеих брошюрах содержится секретная информация о мире, на просторах которого будут разворачиваться приключения ваших героев — не стоит портить самому себе удовольствие от встречи с неизведанным!

Пока ведущий читает «**Книгу приключений**» и «**Путеводитель по Убершрейку**», игрокам следует внимательно изучить бланки готовых персонажей и решить, кого из них они намерены сыграть. Мы призываем выбирать мудро! Определившись со своим альтер-эго, следует прочесть «**Первое знакомство с Убершрейком и Империей**», чтобы получить общее представление об игровом мире.

Что дальше?

Для того чтобы опыт знакомства с WFRP был более полным и глубоким, мы рекомендуем прочесть «**Warhammer Fantasy Roleplay: книга правил настольной ролевой игры**», в которой содержится масса сведений о Рейкланде, его географии, истории и культуре, а также, конечно, полные правила игры. Если ищешь новых приключений, можешь попробовать сценарий «**Неспокойные ночи и трудные дни**» или «**Враг в тени**» — первый том грандиозной кампании «**Враг внутренний**». Более подробную информацию об этих и других изданиях можно найти здесь: www.studio101.ru.





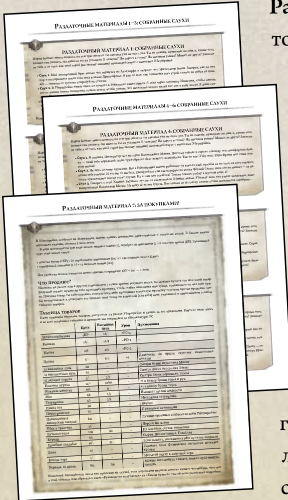
Памятки. В памятках содержатся все основные правила для WFRP: памятка по параметрам и навыкам, по сражениям, по физическим состояниям, по ранениям и по проверкам. Если ты ведущий, прочитай их все, после того как закончишь с «Книгой приключений».



Жетоны преимуществ. Это набор жетонов, которые можно использовать для того, чтобы следить за количеством имеющихся у тебя преимуществ. О механике преимуществ рассказано в «Памятке по сражениям». В наборе содержится по шесть жетонов для каждого из персонажей игроков и ещё тринадцать для ведущего.

Игральные кости. Комплект из пары игральных костей, который мы называем 1d100. «Книга приключений» расскажет, как и когда их нужно использовать. Если хочешь, чтобы игра проходила чуть быстрее, можешь запастись дополнительными игральными костями — по одному комплекту 1d100 на игрока будет достаточно.





Раздаточный материал. Все листы с раздаточным материалом находятся у ведущего до тех пор, пока «Книга приключений» не скажет, что пришло время раздать их игрокам. Исключением из этого правила служат «Собранные слухи». Каждому из игроков должно достаться по одному листку со слухами в самом начале вашей первой игры. Эти слухи послужат отправной точкой для разговоров между героями. Прочитав доставшиеся им слухи, игроки должны представить своих персонажей и поделиться друг с другом собранными слухами, чтобы позволить лучше понять всё, что готовит им их первое совместное приключение.

Коробка. Коробка «Стартового набора» — это не просто вместилище лежащих внутри неё крутых штуковин! Эта коробка служит удобной ширмой ведущего, за которой можно бросать игральные кости и делать заметки так, чтобы их не видели игроки. Кроме того, на внутренней части коробки на всякий случай напечатана краткая выжимка основных правил. Чтобы сделать ширму, поставь крышку коробки вертикально лицевой стороной к игрокам, а внутрь для устойчивости вложи нижнюю часть коробки.

